YAMAHA

感 動 を ・ と も に ・ 創 る

ADD-ON EFFECTS

AE-011 : CHANNEL STRIP PACKAGE *(COMP276, COMP260, EQ601)*

AE-021 : MASTER STRIP PACKAGE *(OPEN DECK)*

AE-031 : REVERB PACKAGE *(REV-X)*

AE-041 : SURROUND POST PACKAGE *(ROOM-ER, AUTO DOPPLER, FIELD ROTATION)*

AE-051 : VINTAGE STOMP PACKAGE *(MAX100, DUAL PHASE, VINTAGE PHASE)*

CHANNEL STRIP PACKAGE

MASTER STRIP PACKAGE

REVERB PACKAGE

SURROUND POST PACKAGE

VINTAGE STOMP PACKAGE

for DM 2000 Version 2 / O2R 96 Version 2 / DM 1000 Version 2 / O1V 96 Version 2 / PM1D Version 2 / PM5D

【使用に関するお願い】
●実際に商品をご使用になる前に、取扱説明書に記載されている使用上の注意及び危険防止に関する注意事項をよくお読みくださいますようお願い申しあげます。

【保証書に関するお願い】
●保証書が添付されている商品については、店名、ご購入期日の記載を確認の上、大切に保存してください。システム一括購入の場合は、契約時に保証書の扱いについて販売店と必ずご相談ください。

【その他付記事項】
●仕様および外観などは改良のため予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

このカタログについてのお問い合わせは左記にご相談ください。
もし左記でお分かりにならない場合は下記のお客様お問い合わせ窓口におたずねください。

お客様お問い合わせ窓口
プロオーディオ・インフォメーションセンター（電話受付＝祝祭日を除く月～金／11:00～19:00）
■TEL:03（5791）7678 ■FAX:03（5488）6663 ■ONLINE Support: http://proaudio.yamaha.co.jp

ヤマハ株式会社　CA営業部

東京	〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11	TEL（03）5488-5480
大阪	〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9（心斎橋プラザビル東館）	TEL（06）6252-5405
名古屋	〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28	TEL（052）232-5744
営業推進課	〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11	TEL（03）5488-5472

ヤマハ株式会社
PA・DMI事業部　CA事業開発推進部
〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1

アドオンエフェクトのプログラム・メニュー等はすべて記述的一般名称です。文中に登場する製品名、商標、アーチスト名、曲名等は、ヤマハの固有技術を使用して実現を意図した音質を説明し、その背景としてモデリング研究された製品や音源を明らかにする目的でのみ引用され、引用物と同等の実質を持つことを主張するものでも、それらの製品の製造者やアーチストによる推薦を示唆するものでもありません。引用された製品、商標はそれぞれの権利所有者に帰属します。
●本カタログに記載の商品の価格はすべてメーカー希望小売価格で税込み金額を表示しています。
※カタログに記載の会社名・製品名などは、各社の商標または登録商標です。

PRINTED WITH SOY INK このカタログは大豆インキで印刷しております

ECO-PULP エコパルプ このカタログは無塩素漂白（ECF）パルプを使用しています

2005年7月作成 カタログコード QEC507

そのサウンドクオリティは、「シミュレーション」を超えている。

サウンドメイキングに新たな可能性を拓く最先鋭のエフェクト群をデジタルミキサーに追加する『アドオンエフェクト』がフルラインナップ。

アドオンエフェクトは、ヤマハデジタルコンソールに、最新鋭のエフェクトプログラムを追加するソフトウェアパッケージです。本体に内蔵されたマルチエフェクターのプログラムに新規のエフェクターが追加されるため内蔵エフェクトとシームレスに使用でき、センド／リターン、インサートとして自由にアサインして使用可能。またアドオンエフェクトのパラメーターやデジタルミキサー本体の操作子だけでなく、アプリケーションソフトウェア「Studio Manager Version2」により卓越したGUI環境でのコントロールが可能。緻密なコントロールもコンピュータ上で効率よく行えます。

※同時使用可能なエフェクト数はデジタルコンソール本体の内蔵エフェクターの数に準じます。

アナログの飽和感までも再現するVCMテクノロジー

VCM（Virtual Circuitry Modeling）テクノロジーは、アナログ回路の特性やアナログテープの磁気特性を、トランジスターやテープヘッドなどの素子レベルでモデリングするための技術です。周波数特性や非線形特性を厳密に解析することによって、アナログならではの飽和感までも忠実に再現することを可能にしています。VCMテクノロジーは、ヤマハの先鋭的な技術開発グループ＜K's LAB＞で開発されたものです。

VCMテクノロジーは「AE-011 Channel Strip Package」、「AE-021 Master Strip Package」、「AE-051 Vintage Stomp Package」に搭載のエフェクトプログラムで採用されています。

ヤマハ独自のサラウンドエフェクトiSSP

iSSP（Interactive Spatial Sound Processing）とは、これからのサラウンドエフェクトに求められるリアリティ、操作性、独創性に関わるテクノロジーを徹底的に追求し、従来にない音場定位感や音源移動感をシンプルなオペレーションでシミュレーションすることを可能にしています。

VCMテクノロジーを開発したK's LAB

K's LABは、世界初の物理モデルシンセサイザーの開発で知られる国本利文技師を中心としたヤマハの技術開発グループです。1987年、FM音源やPCM音源に次ぐ次世代の音源の開発を目的に開設。1993年に、物理モデルの技術を応用したシンセサイザー（VL1／VP1）を世界で初めて実用化しました。その後も楽器や音響の技術要素の分野で物理モデルの研究を重ね、2001年にはエフェクトの物理モデルの開発を本格的に開始。モデリングのノウハウやアルゴリズムのパーツなどを集大成する形で、2003年、＜VCMテクノロジー＞を開発・実用化しました。

K's LABのプロデューサー、国本利文
ヤマハ株式会社 PA・DMI事業部 商品開発部

●ADD-ON EFFECTSがインストール可能なヤマハデジタルミキサー

	01V96 Version2	02R96 Version2	DM1000 Version2	DM2000 Version2	PM5D	PM1D Version2
AE-011 Channel Strip Package	○	○	○	○	○	○※
AE-021 Master Strip Package	○	○	○	○	○	○※
AE-031 Reverb Package	○	○	○	○	○※	○※
AE-041 Surround Post Package	×	○	○	○	×	×
AE-051 Vintage Stomp Package	○	○	○	○	×	×

※プリインストールされています。

ADD-ON EFFECTSの使用上のご注意 ●アドオンエフェクトは、01V96 Version2、02R96 Version 2、DM1000 Version2、DM2000 Version2、PM5D、PM1D Version2でのみ動作可能です。●アドオンエフェクトをインストールして使用するためには次の三つの条件が必要です。(1)01V96／02R96／DM1000／DM2000／PM5D／PM1D本体がVersion2.0以上であること。(2)インターネット接続環境の整ったUSBポート付のパーソナルコンピュータ。(3)ヤマハ認証サーバーが発行するアクセスキーを基にWEB認証を行うこと。 ※WEB認証の際には、アドオンエフェクトの各パッケージに同梱されているCD-ROMと認証コードを使用します。

VCMテクノロジーをもとに、アナログ回路を忠実に再現。コンプレッサーやヴィンテージEQなど5タイプをパッケージ。

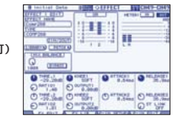
VCMテクノロジーをもとにアナログ回路を忠実に再現した4種のコンプレッサーと1種のヴィンテージEQとの全5タイプをパッケージ。トップエンジニアによるパラメーターの厳選と徹底的なチューニングにより、シンプルな操作でイメージ通りの音作りが可能です。

●＜COMP276＞＜COMP276S＞は、レコーディングスタジオで定番として求められるアナログコンプレッサーのファーストレスポンス、周波数応答、チューブアンプの飽和感を1台で併せ持つようにデザイン。ヴィンテージ特有の太く芯のある音をツマミ一つで再現。ドラムやベースのサウンドデザインや、ボーカルや2ミックスに効果的です。＜COMP276＞はモノスプリットモデル、＜COMP276S＞はステレオモデルです。

●＜COMP260＞＜COMP260S＞は、ライブSRで定番として求められる70年代半ばのコンプレッサー／リミッターを追求。VCA（Voltage Controled Amplifire）回路とRMS（Root Mean Square）検出回路を忠実にモデリングしました。コンプレッションカーブ設定（Knee）はHard/Medium/Softの3段階から選択可能。アタック／リリースタイムも可変で、プリセット設定は初期の機材の固定値を再現。トップSRエンジニアの監修により、各パラメーターの効き具合をライブSRに最適化した設計となっています。＜COMP260＞はモノスプリットモデル、＜COMP260S＞はステレオモデルです。

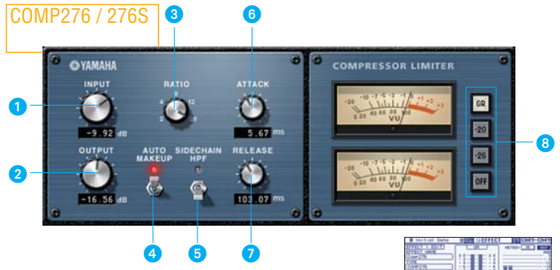
●＜EQ601＞は、CLEANとDRIVEの2つのイコライザータイプを用意。DRIVE TYPEでは70年代のアナログ回路の歪みをモデリングし、音楽的な飽和感やドライブが得られます。＜EQ601＞は6バンドパラメトリックEQで、2つのシェルビングタイプのフィルターと4つのピーキングタイプのフィルターで構成。周波数帯を重ねた場合、ブースト方向においてもアナログEQと同様の動作と効果が得られます。88.2／96kHzオペレーション時は16Hz～40kHzをコントロール可能。

COMP260 / 260S



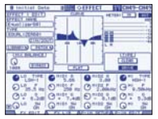
❶Threshold
❷Link:内部はステレオで動作し、LとRのリンクをON/OFFできます。
❸Knee:Hard（LED無点灯）／Medium（LED赤点灯）／Soft（LED黄点灯）の3段階の設定が可能。
❹Attack Time:アタックタイムを可変できます。
❺Release Time:リリースタイムを可変できます。
❻Ratio
❼Output:スレッショルドレベルの設定で波形のピークをつぶした分、ここで出力レベルを調整します。

COMP276 / 276S



❶Input Level
❷Output Gain
❸Compression Ratio
❹Auto Makeup:INPUT LEVEL、ATACK/RELEASE TIMEに従ってOUTPUT GAINを自動的に調整します。
❺Sidechain HPF:サイドチェインに比較的高いカットオフ周波数のハイパスフィルターを挿入。低域にコンプがかかりづらくなるため、ビークは変わらずに音のボトムが出てきます。
❻Attack Time
❼Release Time
❽Meter Select:メーター表示の内容をゲインリダクション／−20dBFS／−26dBFS／OFFから選べます。

EQ601



❶Input／Output:EQへの入力レベル／出力レベルの設定。TYPE=Drive時には入力を大きめにして出力を小さめにするとEQ内部で歪みます。
❷Type:Clean（歪みなし）／Drive（内部で歪む）を選択可能。
❸Q:各バンドのQ（BAND WIDTH）の設定。右端のLPF／HSHではスロープの設定に、左端のバンドではHPF／LSHの設定となります。周波数特性ウィンドウでも設定できます。
❹Freq:各バンドの中心周波数／カットオフ周波数の設定。周波数特性ウィンドウでも設定できます
❺Gain:各バンドのゲインの設定。周波数特性ウィンドウでも設定できます。
❻Band Bypass:各バンドのON/OFFの設定。
❼Flat:短いクリックで各バンドのゲインが0に初期化。0.8秒以上のクリックでTYPEを除いた全てのパラメーターを初期化します。

赤川新一氏には＜COMP276＞の開発からチューニングに携わっていただきました。

●ふだんはいろいろなコンプレッサーをケースバイケースで使うわけですが、もうちょっと激しい音を作りたいとか、もう少しナチュラルな雰囲気が出ないかなとか、そういう部分を＜COMP276＞の開発に当たっていいとこ取りしたんです。僕としては頭の中にある理想のコンプレッサーが実現できたと思いますね。●この楽器だとこうかけたいとか、こう音色を変えたいとか考えていって、そういうことができるような機能を盛り込んでいきました。音楽を作るという行為がサウンドメイクという意味でアーティスティックなものだとしたら、そこを目指したわけです。単なるシミュレーターではなく、かなり音楽的な方向に切り込んでいきました。モデリングはかっちりとやるけど、モデリングだけでは終わらない。そういう作り方をしています。伸びのあるかかり具合も特長ですね。いままでなかった空気感を持ったコンプレッサーに仕上がっています。●特に打楽器系のレンジの広い楽器の音作りに便利だと思います。あと、ドラムをミックスしてその2ミックスにかけるとか、ドラムとベースを混ぜた後にかけるとか、トータルコンプ的な使い方にも対応できます。レンジの広い楽器にかけてもサイドチェインを使ったり微調整しなくても簡単に効果が得られるようになっています。いろいろいじって、このコンプレッサーの持っている可能性を自分の体の中に引き入れて使ってみてほしいですね。

ADD-ON EFFECTS MASTER STRIP PACKAGE

品番:AE-021

¥63,000（本体価格¥60,000）

◎パッケージ内容:CD-ROM、インストレーションガイド

◎エフェクトタイプ:Open Deck

Developed by K's LAB

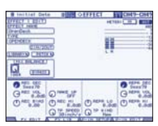
往年のオープンデッキの銘機とテープの磁気特性を VCMテクノロジーで忠実に再現したテープサチュレーション。

業務用オープンリールテープレコーダーの往年の銘機とアナログテープの磁気特性をVCMテクノロジーによって忠実に再現したテープサチュレーション<Open Deck>のパッケージ。ハイエンドスタジオの高度なテクニックを容易に再現できる強力なツールです。アナログのテープデッキでの録音／再生はピークレベルを抑え、帯域感を整える作用があるために、現在でもハイエンドの録音スタジオではStuder A80mk1／A80mk4／A820、Ampex ATR100など70年代から80年代にかけての名機といわれるオープンデッキをマスタリングステージでコンプレッサー的に使用しています。また、テープそのものも新しいBASFや古いAMPEXなど、テープの素性と経年変化による磁気特性の違いを用途に応じて使い分けています。

●<Open Deck>では、銘器といわれている代表的なモデル（Swiss 70、Swiss 78、Swiss 85、America 70）を用意。録音デッキと再生デッキを個別に自由に組み合わせて選べるのが大きな特徴です。
●オープンリールのテープタイプもNEW／OLDから選択できます。
●テープスピード、バイアス、EQの切り替えにより、“音の重心”、歪み感、飽和感を調整することが可能です。

Open Deck

❶Record Deck Type:録音側のデッキの選択。
❷Reproduction Deck Type:再生側のデッキの選択。
❸Meter Select:メーター表示の録音側／再生側を選びます。
❹Record Level
❺Auto Make Up:ONではREPRODUCTION LEVELがRECORDING LEVELにリンクして相補的に動きます。
❻Adjust High:録音側デッキのHIGHのイコライザー。より高域が飽和するようになります。
❼Bias
❽Adjust High/Low:再生側デッキのイコライザー。
❾Reproduce Level:再生出力レベルの設定。
❿Tape Speed
⓫Tape Kind



Interview

遠山淳氏には＜Open Deck＞の開発からチューニングに携わっていただきました。

●オリジナルのデッキに対しては、やはり、リスペクトする気持ちが強いんです。ですからモデリングする機材には出来る限り保存状態の良い新品に近いものを選びました。そういう意味でこのエフェクトは次の世代への貴重なライブラリーだと思いますね。しかし、Studerでもバージョンによって音色も違いますし、テープもメーカーや幅でも音が違ってくる。それをどこまで表現するかを、国本さんともかなり話し合いました。●デッキの特性を調べていく時に、新しい発見があったんです。実際にはおおよそあり得ない組み合わせなのですが、Studerで録ったものをAmpexで再生してみたら非常に面白い音だった。ならば録音と再生のデッキを替えられるようにしたら、テープデッキ自体をエフェクトとして使えるのではないかと思ったわけです。周波数や波形を直接いじるエフェクトではなく、雰囲気や存在感といった音楽性に作用するエフェクトとして。●レベルの操作やデッキの組み合わせを変えるだけでも充分に魅力的な音創りが出来るからこそ、積極的にBIASやEQを操作して、既成概念にとらわれない使い方にもチャレンジして欲しいですね。設定次第でコンプにもEQにもディストーションにもなる、究極のマルチエフェクターですから。音圧を稼ぐためのトータルコンプ的な使い方だけではなく、素材の色合いや背景色を描くためのツールとしても活用して欲しいですね。

ADD-ON EFFECTS REVERB PACKAGE

品番:AE-031

¥63,000（本体価格¥60,000）

◎パッケージ内容:CD-ROM、インストレーションガイド

◎エフェクトタイプ:REV-X（Hall／Room／Plate）

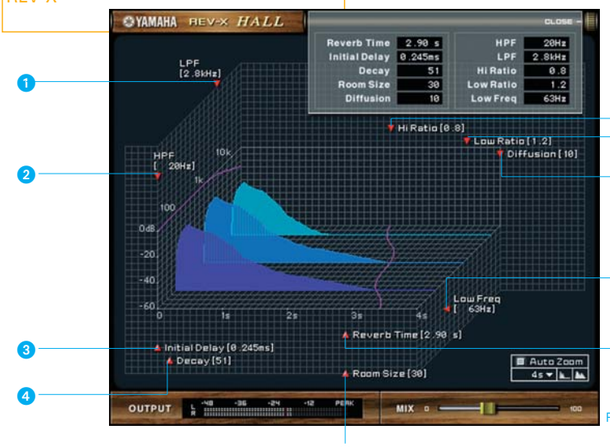
可変ルームサイズなど豊富なパラメーターを内蔵。 SPX2000に搭載された新アルゴリズムのリバーブ<REV-X>。

ヤマハマルチエフェクトプロセッサーの次世代モデル「SPX2000」に搭載された新規アルゴリズムによるリバーブプログラム＜REV-X＞のパッケージ。これまでのリバーブとは全く次元の異なる可能性を持っており、幅広いシーンで威力を発揮します。＜REV-X＞は、従来のリバーブプログラムから格段の進化を遂げた高密度で豊かな残響の音質、滑らかな減衰を持った新世代のヤマハリバーブです。可変ルームサイズなど豊富なパラメーターを内蔵し、残響のエンベロープ形状を変化させることも可能。用途に応じて選択できるHall／Room／Plateの3タイプを内蔵しています。

●「Hall」は大空間の響きを高密度に表現。多彩な規模の空間における残響を極めてナチュラルに再現するリバーブプログラムです。
●「Room」は、部屋の残響をリアルにシミュレート。ルームサイズや壁面／天井の材質感・吸音特性の違いを緻密に表現できます。
●「Plate」は、ボーカルなどの生き生きとした質感を最大限に引き出すリバーブプログラムです。

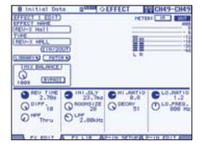
※パラメーターは右上の数値ウィンドウとグラフィック画面の両方で設定可能。グラフィック画面では、マウスのドラッグ操作でリバーブの形状などをスムーズにエディットできます。

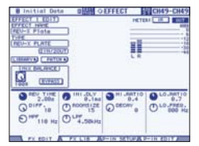
REV-X



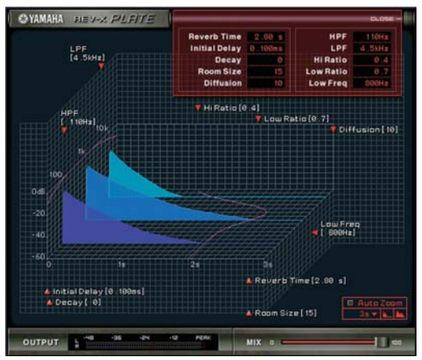
❶LPF:ローパスフィルターのカットオフ周波数（1.00～18.0kHz、Thru）の設定。残響の高域成分をカットします。
❷HPF:ハイパスフィルターのカットオフ周波数（Thru、22.0Hz～8.00kHz）の設定。残響の低域成分をカットします。
❸Initial Delay:イニシャルディレイの設定（0.0～125.0ms）。
❹Decay:残響のエンベロープ形状を変化させます。
❺Room Size:空間の広さを設定。この値を変更するとReverb Timeが変化します。
❻Reverb Time:リバーブタイムの設定（0.10～46.92s）。Room Sizeの影響を受けます。
❼Low Freq:Low Ratioの基準周波数の設定。
❽Hi Ratio:高域成分の残響時間をReverb Timeとの比率で設定。
❾Low Ratio:低域成分の残響時間をReverb Timeとの比率で設定。
❿Diffusion:残響の密度と左右の広がり感を設定。

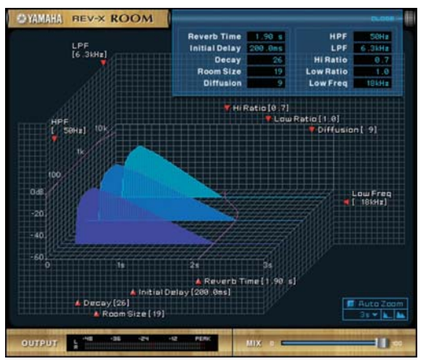
REV-X Hall



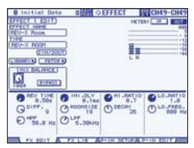


REV-X Plate





REV-X Room



ADD-ON EFFECTS SURROUND POST PACKAGE

品番:AE-041

¥147,000（本体価格¥140,000）

◎パッケージ内容:CD-ROM、インストレーションガイド

◎エフェクトタイプ:Room-ER／Auto Doppler／Field Rotation

INTERACTIVE SPATIAL SOUND PROCESSING iSSP

サラウンド制作やポストプロダクションを支援するパッケージ。高度で複雑なプロセッシングをシンプルな操作で実現。

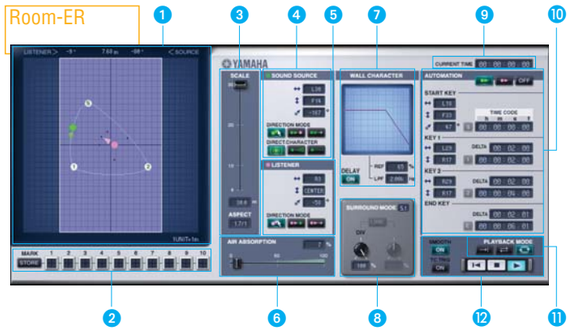
サラウンド制作やポストプロダクションの現場で、これまで複雑な操作を必要としていた作業を、シンプルな操作でスピーディに実現できる全く新しいサラウンド用エフェクトツール。ヤマハ独自のiSSP技術により、かつてないほどのリアルさでシミュレーションが行え、高精度の空間音響制御が可能。ビジュアルモーションと音響効果をシンプルな操作でマッチさせることができます。シネマ、テレビ、ポストプロダクションなどで威力を発揮する3タイプのプログラムがパッケージされており、多彩なサラウンドフォーマットに対応しています。

●＜Room-ER＞は、モノラル音源やリスニングポイントの移動に伴う、部屋の反射音の変化をシミュレーションします。壁面の反射音と音源の指向特性などを解析し、音源の移動速度、距離、向き、壁との位置関係などによって変化する距離感や移動感をリアルに再現します。

●＜Auto Doppler＞は音源の移動に伴う「ドップラー効果」をシミュレーションします。人が歩く速度からジェット機の速度まで設定可能。音源の軌道、速度を設定することにより、音量、定位、音程の変化をリアルにシミュレーションできます。

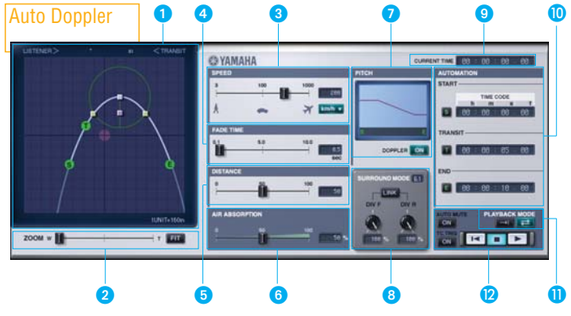
●＜Field Rotation＞はサラウンド音場を仮想的に回転させるエフェクト。仮想音場の大きさや回転角度などを緻密に設定可能です。

Room-ER



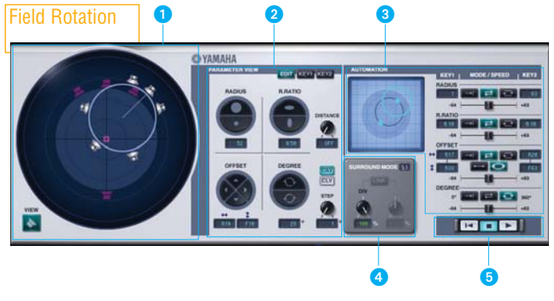
❶Position View:部屋の形や大きさ、音源およびリスナーの位置や向き、オートメーションの軌道を表示／編集します。
❷Mark:軌道の形と位置、音源、リスナーの位置を記録／表示するボタン。
❸Scale:メートル単位で部屋の大きさと形を設定します。
❹Sound Source:音源の位置や向き、指向性を設定します。
❺Listener:リスナーの位置や向きに関する設定を設定します。
❻Air Absorption:距離が離れることによる高域成分の減衰を設定。
❼Wall Character:壁からの反射音に関する設定。壁の素材の違いによる反射音の変化を緻密にシミュレートします。
❽Surround Mode:3-1、5.1、6.1のサラウンドモードを設定します。
❾Current Timecode:タイムコードを表示します。
❿Automation:オートメーションに関する設定を行います。音源とリスナーの軌道を設定し記録します。
⓫Playback Mode:オートメーションのプレイバックに関するモードを設定。一回だけの移動、往復する、ループして移動するなどのモードを用意。
⓬Transport Bar:オートメーションの再生、停止などをコントロール。

Auto Doppler



❶Position View:Viewの中心点がリスニングポイント。音源の軌道がカーブで表示されます。
❷Zoom:Position Viewの拡大、縮小が行えます。
❸Speed:音源の移動速度を設定します。人が歩く程度の速度からジェット機の速度をシミュレート可能です。
❹Fade Time:スタートポイントからのフェードイン、エンドポイントまでのフェードアウトの時間を設定します。
❺Distance:距離による音量の減衰を設定します。
❻Air Absorption:リスニングポイントと音源の距離が離れることによる高域成分の減衰をシミュレートします。
❼Pitch:ドップラー効果による音程の変化を表示します。
❽Surround Mode:3-1、5.1、6.1のサラウンドモードを設定します。
❾Current Timecode:タイムコードを表示します。
❿Automation:オートメーションに関する設定を行います。
⓫Playback Mode:オートメーションのプレイバックに関するモードを設定。一回だけの移動、往復する、ループして移動するなどのモードを用意。
⓬Transport Bar:オートメーションの再生、停止などをコントロール。

Field Rotation



❶Field Scope:実際のスピーカー配置、回転／移動／変形をした仮想音場の状態を表示し、編集が行えます。
❷Parameter:仮想音場の拡大／縮小、縦横比、中心点の座標の変更、回転角度などを設定するパラメーター。
❸Automation:オートメーションに関する設定。大きさ、縦横比、位置、角度の各パラメーターを個別にオートメーション設定でき、複雑な動きを設定できます。
❹Surround Mode:3-1、5.1、6.1のサラウンドモードを設定します。
❺Transport Bar:オートメーションの再生、停止などをコントロール。

ADD-ON EFFECTS VINTAGE STOMP PACKAGE

品番:AE-051

¥36,750（本体価格¥35,000）

◎パッケージ内容:CD-ROM、インストレーションガイド

◎エフェクトタイプ:Max100／Dual Phaser／Vintage Phaser

Virtual Circuitry Modeling

Developed by K'S LAB

VCMテクノロジーで往年のギターエフェクターの銘器を忠実に再現。自由度の高い柔軟なサウンドメイクを実現するフェイザーも内蔵。

VCMテクノロジーを駆使し、音楽制作シーンで人気の高いヴィンテージギターエフェクターを再現したパッケージ。銘機の再現にとどまらず、フレキシブルに活用できるエフェクターもスタンバイしています。

●＜Max100＞は1970年代後半に製造され、現在もリイシューモデルが生産されている銘機を忠実に再現。LFOの挙動までモデリングし、変調が速い時と遅い時のバランスもリアルに表現。1970年代当時の回路・部品の再現に徹底してこだわり、その結果まさに70年代サウンドを獲得しています。

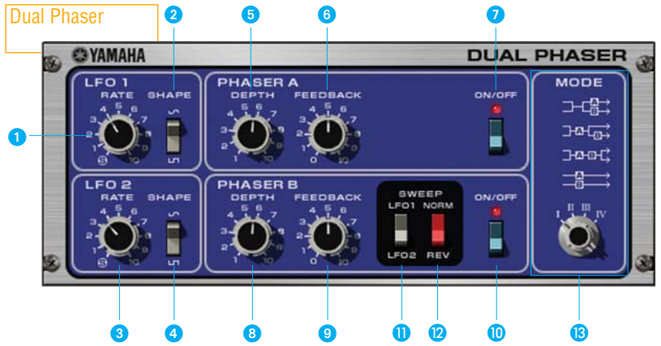
●＜Dual Phaser＞は、＜Max100＞と同様、多くのギタリストに今も愛用されている銘機を忠実に再現。2台のフェイザーと2台のLFOを様々な接続方法で使用することができます。このモデルもLFOの挙動までモデリング。変調が速い時と遅い時のバランスも極めて実機に近いリアリティを実現しました。

●＜Vintage Phaser＞は特定のモデルの再現にこだわることなく、フェイザーに求められるサウンドメイキングを極めて高い自由度で実現したモデルです。段数とモードの設定で、全く違ったタイプのフェイザーになるフレキシビリティを獲得しています。

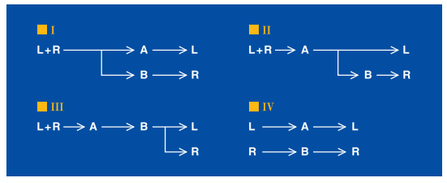
Max100

❶Mode:モジュレーションの幅とフィードバック量が異なる4つのモードを内蔵しています。
❷Speed:変調のスピードを設定します。

Dual Phaser



❶LFO 1 Rate:LFO1のスピードを調節します。
❷LFO 1 Shape:LFO1の波形を調節します。
❸LFO 2 Rate:LFO2のスピードを調節します。
❹LFO 2 Shape:LFO2の波形を調節します。
❺Phaser A Depth:PHASER Aのモジュレーションの深さを調節します。
❻Phaser A Feedback:PHASER Aのフィードバック量を調節します。
❼Phaser A On/Off:PHASER AのON/OFFを設定。
❽Phaser B Depth:PHASER Bのモジュレーションの深さを調節します。
❾Phaser B Feedback:PHASER Bのフィードバック量を調節します。
❿Phaser B On/Off:PHASER BのON/OFFを設定。
⓫Sweep LFO 1/ LFO 2:PHASER BのLFOを選択します。
⓬Sweep Norm / Rev:PHASER BのLFOの位相を選択。Normが正相、Revが逆相になります。
⓭Mode:2つのPHASERの接続を並び替えます。



1:ステレオ入力をミックスした上でPHASER　Aのかかった音をLchから、PHASER Bのかかった音をR chから出力します。
2:ステレオ入力をミックスした上で、PHASER Aのかかった音をLchから、PHASER Aにさらに PHASER Bのかかった音をRchから出力します。
3:ステレオ入力をミックスした上でPHASER Aのあとに PHASER Bがかかった音をLch/Rchともに出力します。
4:入力LchにPHASER Aがかかった音をLchから、入力RchにPHASER Bがかかった音をRchから出力します。

Vintage Phaser

❶Speed:モジュレーションのスピードを調節します。
❷Manual:モジュレーションの中心周波数を調節します。
❸Depth:モジュレーションの深さを調節します。
❹Feedback:フィードバック量を調節します。
❺Color:音色の微調整を行います。
❻Mode:モデリングする回路構成のタイプを選択します。
❼Stage:モデリングする回路の規模を選択します。